

Au Bûcher ! blitz

Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Ce scénario se joue en 2 manches. La zone pour placer le bûcher doit être comprise dans sa moitié de table donc avant la ligne médiane et à 3 pouces des bord (voir schéma)
 - 2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve à plus de 9 pouces de la ligne médiane. Les joueurs jouent au dé pour savoir qui commence à jouer le bûcher
 - 3) Les joueurs placent 5 éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu & le bûcher compte pour un décor) en respectant les règles suivantes :
 - Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Le joueur qui a le bûcher commence à le placer, un décor doit être placé chez l'adversaire
 - Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor
 - 4) Les joueurs placent ensuite 3 pions de composants chacun en respectant les règles suivantes :
 - Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
 - Les joueurs placent 1 pion dans leur moitié de table et 1 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors). Le pion restant peut être placé dans sa moitié de table ou la moitié de table adverse.
 - Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)
- les fagots sont de taille 1 (représentés par des pions)

Déploiement

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui n'a pas son renfort sur le bûcher

La figurine au bûcher et pris de la liste jouer lors de la partie (sa valeur ne peut dépasser 25 points de recrutement)

Conditions de Victoire

- 1) A la fin d'un tour, si le joueur brûle le renfort il marque 1 PV si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
- 2) Nombre de PV Maximum à gagner : 1
- 3) A chaque fin de tour, il ne se produit rien tant que le bûcher n'a pas pris feu (ou si toutes les figurines sont en états critiques on note le tour à laquelle la dernière figurine passe en rouge) c'est alors la 2ème manche qui commence
- 4) la victoire est donnée à celui qui mettra le moins de tour pour allumer son bûcher

Règles Spéciales

- 1) Le bûcher est un décor de la taille d'une carte bloquant la ligne de vue (taille 3)
- 2) Pour pouvoir allumer le bûcher il faut récolter et rapporter au bûcher 3 fagots de bois pris sur les décors. Les décors restants possèdent 1 fagot par décor soit 5 fagots au total
- 3) Pour ramasser des fagots cela coûte 1 PA et octroie -1/-1/-2 en déplacement et -1 en réflexe, seul le joueur du bûcher peut ramasser les fagots
- 4) On dépose un fagot au bûcher pour 1 PA, une figurine qui passe de l'état de santé de jaune à rouge lâche le fagot, une figurine en rouge ne peut pas prendre de fagot, une figurine amie peut ramasser un fagot
- 5) Lors de la 2ème manche on remplace les décors
- 6) Une figurine alchimiste peut détruire 1 fagot pour 2PA

